Wii

CAPCOM

MANUAL DEL CAZADOR

MONSTER HUNTER™ 3 Tri

Suplemento realizado por los expertos de Nintendo Acción para Nintendo Ibérica

LOS 10 MANDAMIENTOS DEL BUEN CAZADOR

Aquí tienes diez claves que no debes olvidar ya sea para lanzarte a la caza acompañado de tus amigos, o para armarte de valor y emprender la aventura en solitario.

PERSISTENCIA

Es difícil derrotar a las criaturas al primer intento, sobre todo si aún no hemos perfeccionado lo suficiente a nuestro cazador. Cada encuentro ha de servirte para ir conociendo a tu rival y descubrir sus puntos débiles. Si caes en combate volverás al poblado y podrás intentarlo de nuevo. Olvídate de su tamaño, tú eres más inteligente.



PASO A PASO

Pocos juegos han sido capaces hasta ahora de mostrar un entorno tan enorme como éste. Desde nuestro hogar, la aldea Moga, nos esperan decenas de horas para explorar todo el mapeado. Pero no es recomendable que lo hagamos a lo loco, ya que avanzar deprisa nos llevará mal equipados a enfrentamientos difíciles.



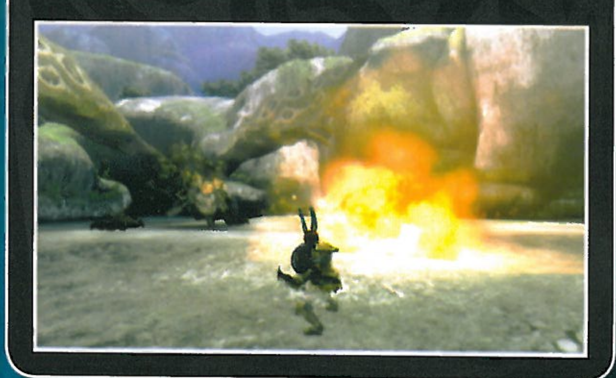
ESTUDIA SUS COSTUMBRES

Las especies están cuidadas al detalle, cada una vive en un entorno que le es favorable, y se han adaptado al mismo. Estudia sus costumbres (por ejemplo, cuándo comen o descansan) para lanzarte a la caza en el momento preciso.



COMBATES QUE EVOLUCIONAN

Los monstruos tienen estrategias de combate definidas. Apréndete sus rutinas de ataque y ten en cuenta que, cuando están heridos (lo sabrás porque su piel se oscurece y empiezan a babear), se vuelven más feroces.





PREPARA BIEN TU EQUIPAMIENTO

Empezar un combate es casi como lanzarte a una nueva aventura. Las peleas son tan épicas que pueden llegar a durar media hora o incluso más. Antes de ir de cacería hay que equiparse a conciencia. ¿Cómo? Forjando bien cada una de las cinco zonas de tu armadura con partes de los monstruos, eligiendo bien tus armas, y cargándote de pociones, comida, y demás enseres.



CÁRGATE DE ENERGÍA

Nuestra energía viene dada por dos barras diferentes, la de energía y la de resistencia. La primera determina nuestra salud, y puede recuperarse con pociones o setas; la segunda disminuye a medida que corremos o hacemos ataques fuertes, y va perdiendo capacidad máxima con los minutos. Para recuperarte, un buen filete de monstruo, cocinado en su punto.



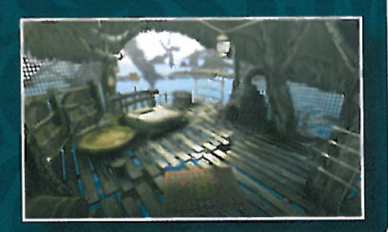
APROVECHA LOS RECURSOS

El tiempo límite que tienes en cada cacería suele ser suficiente para que explores los escenarios. No dudes en pescar (para lo que necesitas cebos), usar el pico para extraer minerales, recoger hierbas y setas, capturar insectos... Con estos materiales podrás crear pociones, mejorar tus armas y armaduras y hasta crear nuevas. Fundamental para tener el mejor equipo.



EL TROFEO DEL BUEN CAZADOR

Una vez has derrotado a la bestia, queda disfrutar de la recompensa. Para empezar, hay muchas cosas del monstruo que puedes usar para perfeccionar o decorar tu equipamiento; también puedes cocinar una parte del animal, o conseguir pequeñas joyas con las que conseguir dinero en el poblado, donde deberías aprovechar para descansar y volver a equiparte.



POR BANDA ANCHA

Uno de los puntos fuertes del juego es su inmenso modo multijugador, que incluye un online completísimo para disfrutar con tus amigos o con jugadores de toda Europa. Si eliges la opción amigos, intenta juntar siempre a cuatro cazadores: salir de caza dos o tres reduce las posibilidades. También hay modo Arena para uno o dos jugadores (offline a pantalla partida). Procura no afrontar este modo tú solo, porque algunos enemigos son durísimos.



COMUNICARSE ES VITAL

Gracias al 'Wii Speak', que se incluirá en uno de los packs del juego, podremos hablar con los demás cazadores en tiempo real. Para esta opción será necesario intercambiar los códigos amigo, y nos garantizará una ventaja táctica sobre nuestros rivales. Además podemos hacer gestos con el cazador o escribir con casi cualquier teclado USB que conectemos a la Wii.



CÓMO EQUIPAR A TU CAZADOR

Tu cazador será tan poderoso como lo sean sus armas y su armadura. Poco a poco irás aumentado tus posibilidades y e incluso podrás diseñar tus propios objetos. Estudia estas claves para elegir bien tu equipo antes de enfrentarte a cada nuevo monstruo.

LAS ARMAS



ESPADA Y ESCUDO

- **CARACTERÍSTICAS:** Te sirven para atacar y defender muy rápido, pero sin hacer gran daño.
- **IDEALES PARA:** Es el arma perfecta para empezar la aventura.



HACHAS CAMBIANTES

- **CARACTERÍSTICAS:** Combinan las virtudes de la 'Gran Espada' y de la 'Espada Larga'.
- **IDEALES PARA:** Manejar varias opciones de armas potentes.





ESPADAS LARGAS

- **CARACTERÍSTICAS:** Lenta y poderosa, pero permite combos.
- **IDEALES PARA:** Lanzarte al ataque... sin pensar en la defensa.



LANZA

- **CARACTERÍSTICAS:** Largo alcance, mucha precisión y versatilidad.
- **IDEALES PARA:** Expertos. Admite simultaneidad de acciones.



GRANDES ESPADAS

- **CARACTERÍSTICAS:** Lentas y pesadas, pero muy potentes.
- **IDEALES PARA:** Dañar a multitud de enemigos con un solo golpe.

MAZOS DEMOLEDORES

- **CARACTERÍSTICAS:** Las más potentes, pero descuidan la defensa.
- **IDEALES PARA:** Acabar con grandes bestias a corta distancia.



BALLESTAS

- **CARACTERÍSTICAS:** Las hay de tres pesos. En cualquier caso, son de largo alcance y disparan potentes proyectiles.
- **IDEALES PARA:** Lentas si juegas en solitario, son útiles si uno de los cazadores las usa en las partidas online.



LAS ARMADURAS

Las armaduras cubren cinco zonas del cuerpo: yelmo, pecho, cintura, brazos y piernas. Podemos combinar las piezas como queramos, pero si vestimos las cinco de una misma armadura ganaremos cualidades extra. Aquí te damos 5 modelos diferentes, con sus datos de habilidades, resistencia, defensa, materiales y precio. ¡Que elijas bien!

GOBUL

- **HABILIDADES:** Comida rápida +2, resistencia al agua +10, duración del KO a la mitad.
- **RESISTENCIA:** -10 Fuego, +25 Agua, -15 Trueno, +10 Dragón.
- **DEFENSA:** 16-28-74.
- **MATERIALES:** Cabello, esferas, piel y púas de Gobul, saco de parálisis y huesos de monstruos M y G.
- **PRECIO:** 3600z x5.

LAGIACRUS

- **HABILIDADES:** Natación, espada afilada, + ataque de elementos, - estatus de ataque.
- **RESISTENCIA:** -15 fuego, +10 agua, -5 hielo, +20 trueno, -10 dragón.
- **DEFENSA:** 20-30-78.
- **MATERIALES:** Cuernos, piel, escamas, placas y garras de Lagiacrus, mineral dragonite, cáscara de Shocker y un rey escarabajo.
- **PRECIO:** 5600z x5.



DE CAZADOR

- **HABILIDADES:** Autorrastreo, magníficas barbacoas, gran vista.
- **RESISTENCIA:** -5 fuego, -5 agua, -5 hielo, -5 trueno, -5 dragón.
- **DEFENSA:** 6-20-58.
- **MATERIALES:** Cristales de tierra y de hielo, mineral de hierro, escama de Jaggi, cuero, y huesos de monstruos pequeños.
- **PRECIO:** 500z x5.

JHEN MOHRAN

- **HABILIDADES:** Concentración, recuperación +1, combos -5%, y espada afilada.
- **RESISTENCIA:** +15 fuego, -15 hielo, -15 dragón.
- **DEFENSA:** 24-32-82.
- **MATERIALES:** Gema de dragón de tierra, escarabajo extraño, firestones, colmillos robustos, dragonita y caparazón, escamas y abrazaderas de Mohran.
- **PRECIO:** 12000z x5.

ARMADURA DE LINGOTE

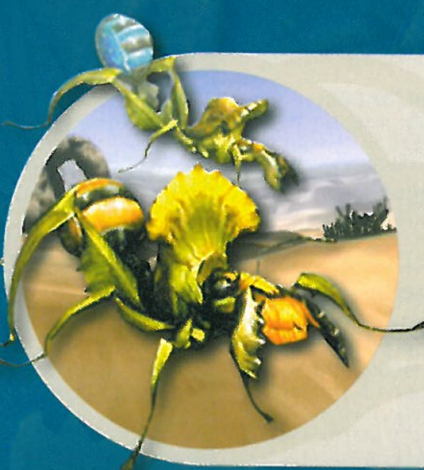
- **HABILIDADES:** Alta resistencia al viento, resistencia a los truenos +10 e incremento de la guardia.
- **RESISTENCIA:** -10 fuego, -5 agua, +5 hielo, +25 trueno, +5 dragón.
- **DEFENSA:** 18-28-74.
- **MATERIALES:** Minerales de dragonita, pelagicita, machalita e hierro; escarabajo extraño, firestones, piedra antiséptica, isisiums, y cristales de luz y de tierra.
- **PRECIO:** 5000z por cada una de las 5 piezas.

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE LOS MONSTRUOS

Las criaturas que habitan el vasto mundo de «Monster Hunter Tri» se dividen en dos grandes categorías. A continuación vamos a contarte cómo son, dónde encontrarlos y, lo más importante, cuáles son sus puntos débiles. El resto es cosa tuya.

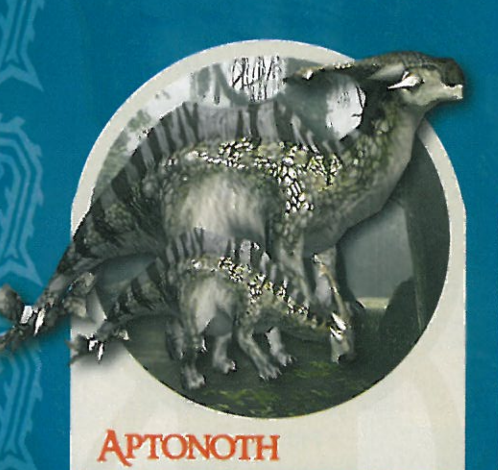
HERBÍVOROS Y PEQUEÑOS CARNÍVOROS

Para un cazador bien preparado no es problema enfrentarse a cualquiera de estas bestias... por separado. Ojo con ellas si actúan en manadas, o si defienden su territorio. Ah, y no mates a herbívoros si no es por pura necesidad: ellos no te atacarán.



ALTAROTH

- **DESCRIPCIÓN:** Hormigas gigantes que acostumbran a vivir en alto y atacan con un líquido venenoso. Cargan comida en la cola que puedes obtener al acabar con ellas.
- **TIPO:** Neopteron.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDADES:** Fuego y veneno.
- **HÁBITATS:** Isla, Planicies de Arena, Bosque Pantanoso, Tundra y Volcano.



APTONOTH

- **DESCRIPCIÓN:** Son muy débiles y bastante comunes. Siempre se mueven en grupos, que huyen cuando alguno de ellos es atacado. Están en la base de la pirámide alimenticia y pueden venirte bien si estás hambriento. Si no... ¡deja que pasten tranquilos, que no hacen daño a nadie!
- **TIPO:** Herbívoro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Junglas y Bosques.



BAGII

- **DESCRIPCIÓN:** Estos seres son tremendamente astutos y se mueven en manadas, que están comandadas por un líder. Su arma más importante es un líquido adormecedor, así que ten cuidado cuando se dispongan a lanzarlo o acabarás sirviendo de vulgar aperitivo.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTOS:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITAT:** Tundra.



BNAHABRA

- **DESCRIPCIÓN:** Estos insectos son más peligrosos de lo que parecen. No sólo son capaces de lanzar líquidos adormecedores, sino que además pueden lanzar otro corrosivo. Les atrae la luz, por lo que irán a por tu fogata.
- **TIPO:** Neopteron.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla, Planicies de Arena, Bosque Pantanoso, Tundra y Volcano.





Delex

- **DESCRIPCIÓN:** Con forma de pez y hocico de reptil, estos extraños carnívoros son capaces de nadar entre la arena y saltar por sorpresa. Siempre se mueven en grupos de 5 o seis, buscan presas de otras bestias mayores, y huyen rápido al ser atacados.
- **TIPO:** Piscine Wyvern.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDADES:** Hielo y agua.
- **HÁBITAT:** Planicies de Arena.



Epioth

- **DESCRIPCIÓN:** Pacíficos seres acuáticos, que suelen servir de alimento a los grandes depredadores marinos. Son muy asustadizos, pero se sacrifican en la lucha si atacan a uno del grupo.
- **TIPO:** Herbívoro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Ninguna en particular.
- **HÁBITATS:** Isla y Bosque Pantanoso.

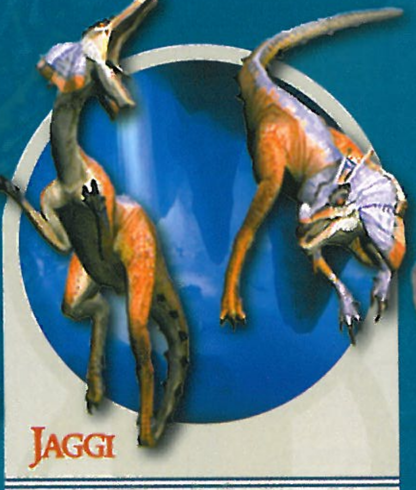
Felyne

- **DESCRIPCIÓN:** Es una de las dos especies de gatos. Hablan lengua humana y pueden verse tanto en ciudades como en vida salvaje. Entre sus trabajos está el ser ayudante de cazadores.
- **TIPO:** Lynian.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Ninguna en particular.
- **HÁBITAT:** Prácticamente en todas las zonas.



Giggi

- **DESCRIPCIÓN:** Pequeñas larvas que habitan en cuevas oscuras. Temen tanto al fuego que no se te acercarán mientras la antorcha esté encendida, pero te apresarán, y chuparán la sangre, en cuanto se apague.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla, Bosque Pantanoso y Tundra.



Jaggi

- **DESCRIPCIÓN:** Estos pequeños depredadores suelen moverse en grupos muy numerosos, lo que les hace atreverse a dar caza a seres mucho mayores que ellos. Son muy agresivos y veloces.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Ninguna en particular.
- **HÁBITATS:** Isla y Planicies de Arena.



Jaggia

- **DESCRIPCIÓN:** Son las hembras de los Jaggi. Tienen un comportamiento parecido, pero son más pequeñas y menos dañinas, ya que no tienen pinchos en la cola. Su principal misión es la de proteger los nidos de las crías.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla y Planicies de Arena.



KELBI

- **DESCRIPCIÓN:** Son muy parecidos a los ciervos, y capaces de embestir con fuerza si los atacas.
- **TIPO:** Herbívoro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Ninguna en particular.
- **HÁBITATS:** Ciénagas, bosques y junglas.



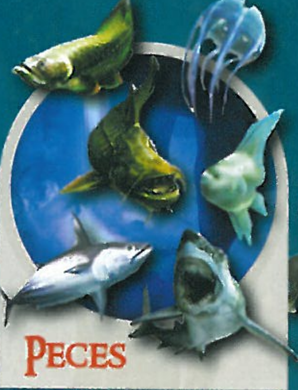
LUDROTH

- **DESCRIPCIÓN:** Monstruos acuáticos femeninos, pequeños pero poderosos, y, mucho ojo, extremadamente agresivos.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTO:** Agua.
- **DEBILIDAD:** Trueno.
- **HÁBITATS:** Isla y Bosque Pantanoso.



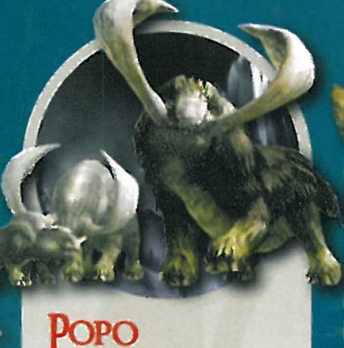
MELYNX

- **DESCRIPCIÓN:** También viven y trabajan con humanos, pero tienen un extraño gusto por robar todo lo que encuentran.
- **TIPO:** Lynian.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Crudo.
- **HÁBITATS:** Volcano, Desiertos y Bosques.



PECES

- **DESCRIPCIÓN:** Todo el mundo submarino es nuevo en «MH Tri», y con él llegan multitud de peces. En la imagen tenemos al arowana, la medusa, el pez gato, el pez sol, el atún y el tiburón. Algunos sólo existen como alimento... pero ojo con el tiburón.
- **TIPO:** Peces.
- **ELEMENTO:** Agua.
- **DEBILIDAD:** Ninguna en particular.
- **HÁBITATS:** Isla y Bosque Pantanoso.



POPO

- **DESCRIPCIÓN:** Destacan por sus gigantes colmillos, que usan con astucia si osas meterte con un miembro de la manada. No obstante, el riesgo merece la pena, a cambio de probar la carne más nutritiva del juego, y vender sus preciadas lenguas.
- **TIPO:** Herbívoro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITAT:** Montañas nevadas.



RHENOPLOS

- **DESCRIPCIÓN:** Son perseguidos por ser una buena fuente de huesos medianos, y por el buen precio que puedes conseguir por sus huevos. Se trata de unos animales muy territoriales, con mala vista pero muy buen oído. Tienen muy mala frenada al embestir.
- **TIPO:** Herbívoro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Hielo.
- **HÁBITATS:** Planicies de Arena y Volcano.



UROCOTOL

- **DESCRIPCIÓN:** Son la versión joven del poderoso Agunacotol. Tienen una poderosa habilidad para hacer túneles entre las rocas volcánicas y moverse por ellas con increíble velocidad. Su dura piel les hace resistentes a los embites de otros depredadores, y así llegan a su temible forma adulta.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTO:** Fuego.
- **DEBILIDAD:** Agua.
- **HÁBITAT:** Volcano.

 GRANDES BESTIAS

Si pensabas que los "bichitos" que has visto hasta ahora eran peligrosos, mejor no sigas leyendo. Cuando te topes con estos monstruos entenderás por qué es importante reunir amigos en el modo multijugador.



AGUNACOTOL

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 24 y 33 metros, y es capaz de nadar en la lava. La cabeza y el pecho son sus partes menos fuertes.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTOS:** Fuego.
- **DEBILIDADES:** Agua.
- **HÁBITAT:** Volcano.

ALBATRION

- **DESCRIPCIÓN:** Es nada menos que el poderoso jefe final.
- **TIPO:** Dragón Elder.
- **ELEMENTOS:** Dragón, fuego, trueno, hielo y agua.
- **DEBILIDADES:** Dragón (en aire) y hielo (en tierra).
- **HÁBITAT:** Tierra Sagrada.



BARROTH

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 13 y 17 metros, pero es capaz de meterse bajo tierra y es veloz.
- **TIPO:** Wyvern Bestia.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDADES:** Agua en la parte dura y fuego en la descubierta.
- **HÁBITAT:** Planicies de Arena.



BERIOROSU

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 17 y 21 metros, pero es rapidísimo. Sus fuertes alas y sus colmillos le convierten en un difícil rival.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Hielo.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITAT:** Tundra.



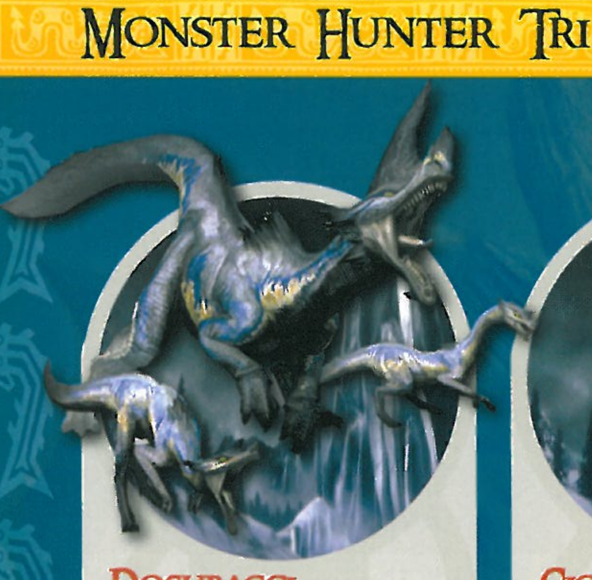
DIABLOS

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 18 y 30 metros, tienen una dura coraza y se mueven bajo tierra.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDADES:** Hielo (en el extremo de la cola).
- **HÁBITAT:** Desiertos.



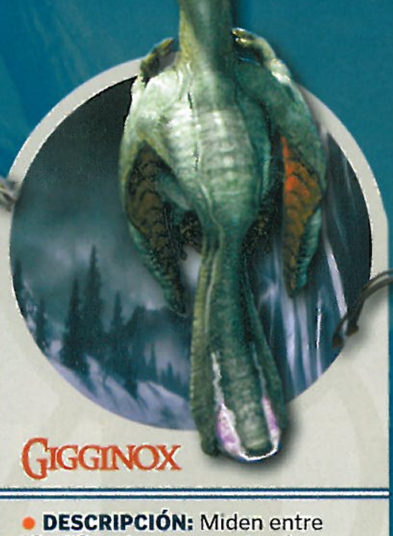
JHEN MORAN

- **DESCRIPCIÓN:** Este enorme ser, exclusivo de «Monster Hunter Tri», es vulnerable a través de la cavidades de su lomo.
- **TIPO:** Dragón Elder.
- **ELEMENTO:** Dragón.
- **DEBILIDADES:** Hielo y Dragón.
- **HÁBITAT:** Gran Desierto.



DOSUBAGGI

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 8 y 14 metros, y es capaz de paralizar a cualquier ser vivo con su líquido letal. Lo reconocerás en la oscuridad por el brillo que emiten sus ojos. Debuta en esta edición de «Monster Hunter», así que serás de los primeros en cazarlo.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITAT:** Tundra.



GIGGINOX

- **DESCRIPCIÓN:** Miden entre 10 y 13 metros, y acostumbran a paralizar a sus presas con veneno. Viven en cuevas oscuras y su visión se realiza sólo a través del calor corporal. Son seres muy fértiles, por lo que en sus guaridas hay montones de huevos.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Veneno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITAT:** Tundra.

GOBUL

- **DESCRIPCIÓN:** Miden entre 17 y 23 metros, y destacan por su gran habilidad para el camuflaje (imitan plantas marinas). Además, cuentan con poderosas neurotoxinas. Pero son malos nadadores, así que no te costará evitarlos si los descubres.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDADES:** Trueno y fuego.
- **HÁBITAT:** Bosque Pantanoso.



GRAN JAGGI

- **DESCRIPCIÓN:** El Gran Jaggi mide entre 8,4 y 11,5 metros, y suele comandar las manadas de Jaggis. Se comportan de forma muy inteligente y competitiva, y son especialmente peligrosos cuando se enfurecen.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTO:** Ninguno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla y Planicies de Arena.



IBIRUJO

- **DESCRIPCIÓN:** Mide entre 18 y 26 metros, y ataca a base de mordiscos y coletazos. Aunque sale de caza muy habitualmente, sólo lo encontrarás online.
- **TIPO:** Wyvern Bestia.
- **ELEMENTO:** Dragón.
- **DEBILIDADES:** Dragón y Trueno.
- **HÁBITATS:** Isla, Tundra, Planicies de Arena, Volcano y Bosque Pantanoso.



LAGIACRUS

- **DESCRIPCIÓN:** Este rey de los mares llega a medir hasta 33 metros de largo. Tienen una energía eléctrica tremendamente poderosa y son capaces de moverse también por la superficie... más te vale ir bien equipado.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTO:** Trueno.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla y Bosque Pantanoso.





LUDROTH REAL

- **DESCRIPCIÓN:** Miden entre 14 y 19 metros y son capaces de acumular grandes cantidades de agua en su cuello. Si se les gasta, tendrán que volver, pero cuidado con sus vómitos porque puedes quedar atrapado en ellos.
- **TIPO:** Leviathan.
- **ELEMENTO:** Agua.
- **DEBILIDAD:** Fuego.
- **HÁBITATS:** Isla y Bosque Pantanoso.



NAVALDEUS

- **DESCRIPCIÓN:** Es el monstruo más largo de toda la fauna. Se mueve sólo en el agua, donde se muestra cómodo a través de sus grutas. La lucha contra él es larga y costosa, pero deja grandes recompensas si sabes usar las partes de su cuerpo.
- **TIPO:** Dragón Mayor.
- **ELEMENTOS:** Agua y Dragón.
- **DEBILIDAD:** Dragón.
- **HÁBITATS:** Ruinas Marinas.



QURUPECO

- **DESCRIPCIÓN:** Miden entre 8 y 10 metros, y destacan por su capacidad para imitar las llamadas de otros animales. Además, lanzan dañinas bolas de mocos, y tienen bailes que les permiten obtener ciertas ventajas.
- **TIPO:** Wyvern Pájaro.
- **ELEMENTO:** Fuego.
- **DEBILIDAD:** Hielo.
- **HÁBITATS:** Isla, Planicies de Arena y Bosque Pantanoso.



RATHALOS

- **DESCRIPCIÓN:** Te lo puedes encontrar en este tono, celeste o plateado, y mide entre 11 y 22 metros. En el suelo acostumbra a cargar sobre el cazador, mientras en el aire lanza bolas de fuego.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Fuego.
- **DEBILIDAD:** Dragón y, posteriormente, hielo.
- **HÁBITATS:** Volcano, bosques, torre, ciénagas y la torre.



RATHIAN

- **DESCRIPCIÓN:** Es la hembra del Rathalos, y suele ser incluso algo mayor que él. Su comportamiento es diferente, y prefiere pelear en tierra y no volar.
- **TIPO:** Wyvern Volador.
- **ELEMENTO:** Fuego.
- **DEBILIDADES:** Dragón en la cabeza y, después, trueno.
- **HÁBITATS:** Isla, Planicies de Arena, Bosque Pantanoso, junglas, bosques y Gran Desierto.



URAGAAN

- **DESCRIPCIÓN:** Este brutal monstruo mide entre 19 y 26 metros y se alimenta de minerales, gracias a una poderosa mandíbula que usará como arma contra nosotros. Ojo también con su cola: tiene una increíble capacidad para enrollarse y arrollarnos.
- **TIPO:** Wyvern Bestia.
- **ELEMENTO:** Fuego.
- **DEBILIDAD:** Agua.
- **HÁBITAT:** Volcano.



DESCUBRIMOS EL MUNDO DE MONSTER HUNTER

Montañas heladas, volcanes de lava ardiente, bosques, desiertos, mares... Los entornos son variadísimos, están habitados por criaturas bien adaptadas y exigen a los cazadores un equipamiento específico. Vamos a darte las claves para sobrevivir en cada uno.



Los números indican las zonas de juego de cada mapa. Se van cargando de forma independiente según accedemos a ellas.



ISLA

• **CRIATURAS QUE HABITAN:**
Al estar rodeada de agua, tiene una fauna muy rica y variada. En ella encontrarás a los siguientes monstruos: Epioth, Altaroth, Giggi, Jaggi, Jaggia, Bnahabra, Ludroth, Peces, Gran Jaggi, Ibirujo, Lagiacrux, Ludroth Real, Rathian, Qurupeco y Felyne.

• **RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
Es un lugar en el que difícilmente pasarás necesidades. Los principales recursos que encontrarás son: plantas, insectos y champiñones.

• **DEBES SABER QUE:**
Es una isla grande y muy fecunda en fauna y materiales. A lo largo y ancho de su territorio, compuesto por 12 áreas, puedes encontrar espaciosas zonas verdes, casas exóticas, cavernas y hermosos canales de agua.



BOSQUE PANTANOSO

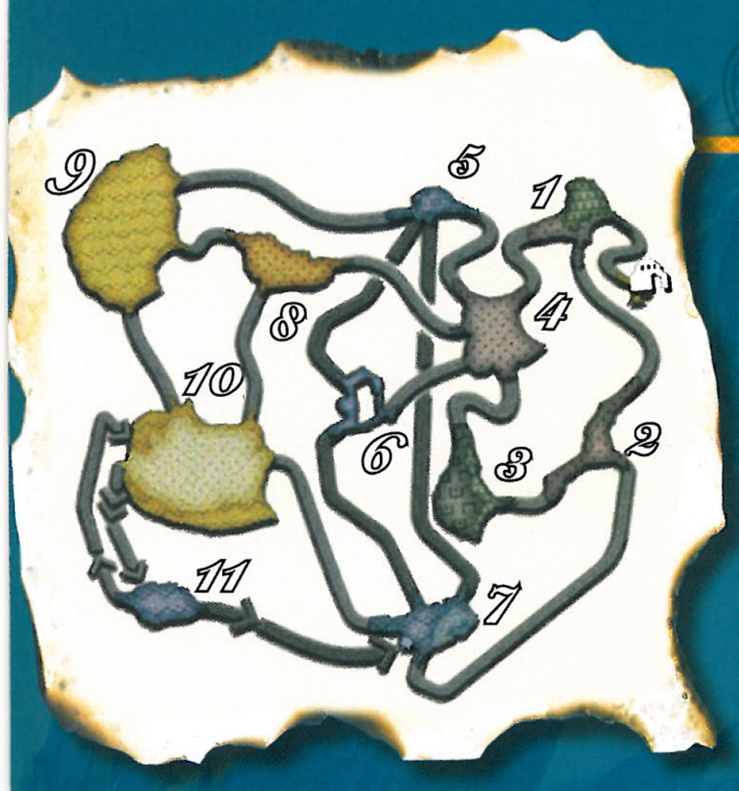
• **CRIATURAS QUE HABITAN:**
Giggi, Bnahabra, Kelbi, Ludroth, Melynx, Peces, Ibirujo, Gobul, Lagiacrux, Ludroth Real, Rathalos, Rathian, Qurupeco, Aptonoth, Epioth, Altaroth.

• **OBJETOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
La zona más fértil de todo el mapeado. En ella hay cuatro tipos de hierbas, seis tipos de bayas, nueve tipos de insectos, cinco tipos de champiñones, siete tipos de minerales y otros siete de peces.

• **DEBES SABER QUE:**
Se trata de un enorme bosque, compuesto por 10 grandes zonas, muchas de ellas sumergidas bajo el agua. Es sin duda un hábitat ideal para los grandes monstruos marinos, de hecho es la única en la que podemos encontrar al poderoso Gobul, cuyas partes son indispensables para una de las armaduras más destacadas.





Planicies de Arena

• Criaturas que habitan:
Hay un gran número de especies, algunas de ellas bien adaptadas a las condiciones extremas de la zona. Altaroth, Jaggi, Jaggia, Bnahabra, Rhenplos, Barroth, Gran Jaggi, Ibirujo, Rathian, Qurupeco y Delex.

• Recursos que puedes encontrar:
A pesar de su clima desértico, es una zona con gran cantidad de recursos. Aquí encontrarás siete tipos de plantas, cinco tipos de champiñones, ocho tipos de insectos, cinco tipos de huesos, ocho tipos de minerales y cuatro tipos de peces.

• Debes saber que:
Cuidado con su particular clima, ya que hace un calor intenso durante el día y un frío polar durante la noche. Pero no todo es arena seca en el desierto, ya que también hallarás zonas pantanosas y cavernas. Esto hace que la fauna sea más variada de lo que su clima extremo podría permitir.

Tundra

• Criaturas que habitan:
Debido a su clima gélido, pocas especies son capaces de establecerse en esta zona. Encontramos a Altaroth, Giggi, Bnahabra, Beriorosu, Dosubaggi, Gigginox, Ibirujo, Biggi.

• Recursos que puedes encontrar:
Seis tipos de plantas, siete tipos de insectos, ocho tipos de huesos, doce tipos de minerales y cuatro tipos de peces.

• Debes saber que:
Se trata de una tierra helada, en la que pocas especies sobreviven; de hecho, dos de sus habitantes son exclusivos de este área: Gigginox y Beriorosu. Aquí encontrarás pocas zonas verdes, aunque sí bastantes cavernas, algunas de ellas especialmente peligrosas.





VOLCANO

• CRIATURAS QUE HABITAN:
Su variedad genera el asentamiento de numerosas especies: Altaroth, Bnahabra, Melynx, Rhenoplos, Urocotol, Agunacotol, Ibirujo, Rathalos y Uragaan.

• RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:
Pues un buen número: siete tipos de plantas, ocho tipos de bayas, siete tipos de insectos, dos de peces, ocho de minerales, dos de armaduras y tres tipos de joyas.

• DEBES SABER QUE:
Es una zona muy irregular. Empezamos surcando un espacio muy verde, hasta que llegamos a la base del volcán, donde la lava se mezcla con el agua -de ahí la buena cantidad de especies que habitan la zona pese a su calurosa temperatura. La cima del volcán es espectacular, y en ella viviremos una lucha de las que dejan huella.

RUINAS MARINAS

• CRIATURAS QUE HABITAN:
Esta pequeña región, de sólo tres zonas, es la morada del imponente Navaldeus. Esta cacería nos llevará a perseguirlo por enormes grutas que sólo él controla a la perfección.

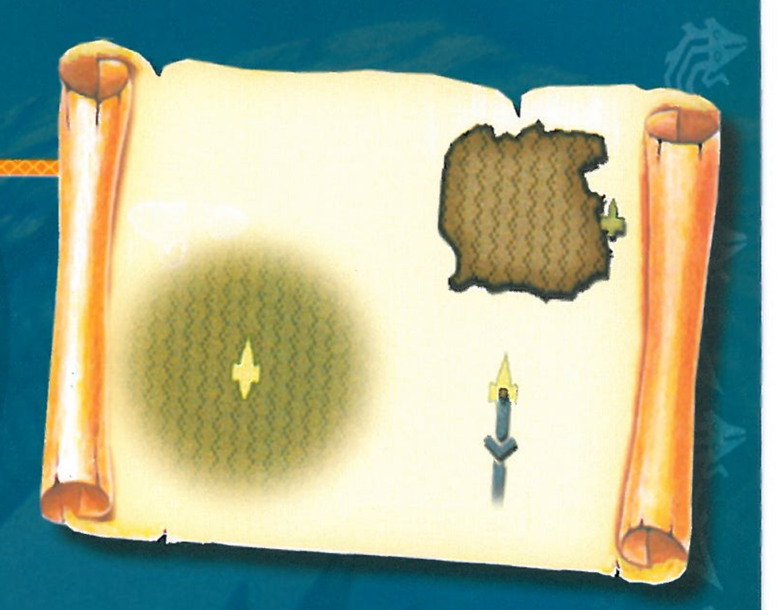
• RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:
La batalla nos lleva a descubrir dos ballestas acuáticas, seis pócimas, seis suplementos de oxígeno, siete zonas de burbujas de oxígeno, y el gran arma 'dragonator'.

• DEBES SABER QUE:
Se desconoce el origen exacto de estas ruinas. Pertenecen a una civilización muy antigua que quedó hundida bajo la Isla Moga, y donde el poderoso Navaldeus estableció su hogar hace ya muchos años.





GRAN DESIERTO



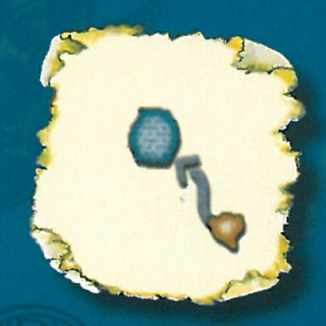
● **CRIATURAS QUE HABITAN:**
Diablos, Jhen Moran, Rathian, Melynx.

● **RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
Este desierto está muerto... no hay nada en su entorno que pueda servirte en tu cruzada.

● **DEBES SABER QUE:**
No es más que una enorme cantidad de tierra desértica, a la que acudimos para dar caza al enorme Jhen Moran. Una impresionante y larguísima batalla que tendrá lugar principalmente a bordo de nuestro barco, aunque tendremos recompensa si nos atrevemos a atacarle de cerca en determinados momentos.







TIERRA SAGRADA

● **CRIATURAS QUE HABITAN:**
Hemos llegado a la zona final del modo para un jugador, donde tendremos el épico enfrentamiento contra el temible Albatrion. Equípate cuanto puedas, entrena bien tus estrategias y afila tus armas a conciencia, que toda ayuda será poca.

● **RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
Nada. Es una tierra volcánica, donde sólo el fin o la gloria te aguardan.

● **DEBES SABER QUE:**
Es un círculo de tierra con dos grandes charcas de lava con las que debes tener especial cuidado. Más allá de la entrada, tu único recurso del terreno son dos zonas que se pueden escalar, una a cada lado.

ARENA EN SUPERFICIE

● **CRIATURAS QUE HABITAN:**
No verás en esta zona a ningún monstruo menor. Además, dependiendo del reto, puede aparecer casi cualquier criatura poderosa para que tratemos de darle caza.

● **RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
El 'polvo vital' y, sólo en determinados retos especiales del modo online, el 'dragonator'.

● **DEBES SABER QUE:**
Este mapa, compuesto por una sola zona, es el escenario principal de los retos cooperativos online. Es exclusivo de esta edición de «Monster Hunter», y en realidad conforma un área bastante sencilla y escasa en recursos y fauna.

ARENA SUMERGIDA

● **CRIATURAS QUE HABITAN:**
Se dice que hay grandes criaturas en su fondo marino... pero nadie ha sobrevivido para contar cuáles.

● **RECURSOS QUE PUEDES ENCONTRAR:**
Únicamente el 'polvo vital' y el poderoso cañón 'dragonator'.

● **DEBES SABER QUE:**
Es una zona completamente sumergida en las profundidades marinas, por lo que has de nadar a la superficie cada cierto tiempo, o buscar continuamente burbujas de oxígeno para sobrevivir. Generalmente las encontrarás en el centro de la zona. Como todas las zonas acuáticas, su aparición en «Monster Hunter Tri» supone su estreno en esta genial saga.

